Aplicações da Teoria dos Jogos

Olá, Alunos! Bem-vindos a nossa disciplina de Teoria dos Jogos.

Muito bem pessoal! Em nossa jornada no âmbito do desenvolvimento de um jogo digital na perspectiva da teoria dos jogos, à primeira vista, observamos que a experiência lúdica é um fenômeno complexo; possibilitando a integração de diferentes recursos para atender às necessidades de aprendizagem do público-alvo (os jogadores, por exemplo). Sendo assim, nesta aula, vamos discutir a respeito das diferentes dimensões da Gamificação e Aprendizagem. Vamos lá?

Gamificação e Aprendizagem

Convém notar que o desenvolvimento de um jogo digital na perspectiva dos jogadores é uma dimensão que, à primeira vista, visa fornecer subsídios para auxiliar no processo de aprendizagem. Na prática, compreender a ludicidade na dimensão do jogador permite a criação de elementos e regras que auxiliam no processo de aprendizagem; além de agregar valor às interações entre os indivíduos.

Sato (2008, p. 1689 e 1690) comenta que “o prazer e a diversão estão em representar (jogar verdadeiramente) no jogo e não exatamente no que representar. Este o que (representar), ocasionalmente, poderia nem ser prazeroso ao indivíduo, caso fosse esta sua atribuição na vida cotidiana como uma atividade profissional, por exemplo”. No entanto, na medida em que o fenômeno da transformação digital reorientou as princip

dimensões da sociedade, foi possível observar que o processo de criação de uma experiência lúdica se tornou, à primeira vista, mais complexo (SCHELL, 2008; ROGERS, 2017).

Em outras palavras, o advento tecnológico (não apenas do hardware, mas do software, como as *game engines*, por exemplo) permitiu a criação e implementação de diferentes recursos e até mesmo novas abordagens de desenvolvimento para diferentes contextos (ROHDE, 2005). Sato (2010, p.76) complementa a discussão ao reiterar que “o game design deve trazer em sua essência, as características necessárias para o jogador sentir-se unido ao contexto apresentado pelo jogo, podendo assim realizar escolhas e tomar decisões pertinentes para o progresso no jogo.”

Neste âmbito, podemos definir um jogo digital como:

- Um Sistema;
- Complexo;
- Multifacetado;
- Multidimensional;
- Interdisciplinar;

Assim, espera-se que o desenvolvimento de um jogo digital seja flexível e alinhado à nova realidade da indústria 4.0; em que a inovação ocorra não

pela integração de novas tecnologias, mas complementar o processo criativo a partir da interação e ludicidade dos indivíduos no mundo digital. Antes de prosseguirmos, observe a Figura 1.

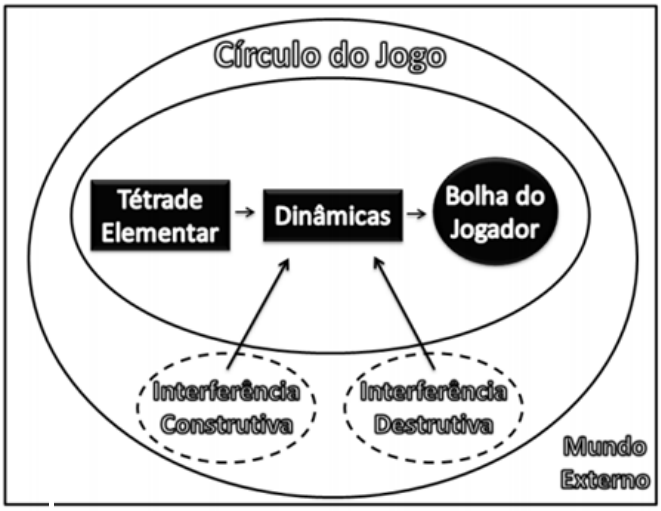

Figura 1 – Círculo do Jogo

No círculo do jogo, temos a composição da experiência lúdica através da interação entre os elementos do jogo na perspectiva da teoria dos jogos, a Tétrade elementar de Schell (Estética, Mecânica, História e Tecnologia), as dinâmicas do jogo, além da bolha do jogador (o processo de vivenciar o jogo). Assim, como um desenvolvedor de um meio para a experiência lúdica, é necessário definir as interferências construtivas e destrutivas, através da composição de elementos que otimizem a satisfação e expectativas do jogador. Em outras palavras, permitir que o jogador possa influenciar as dinâmicas do jogo e, ao mesmo tempo, limitar suas ações através das regras.

Atividade extra

Leia o capítulo 1 do livro: Introdução ao desenvolvimento de games. Volume 3: entendendo o universo dos jogos

Editora: Cengage Learning

Autor: Steve Rabin

ISBN: 978-8522111435

Referência Bibliográfica

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design**: A book of lenses. Boca Raton – fl: CRC Press, 2008.

SATO, Adriana Kei Ohashi, 2008. **Design e Ressignificação do Imaginário no Jogo**. In: Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa & Desenvolvimento em Design P&D 8. São Paulo: AEND Brasil.

SATO, Adriana Kei Ohashi. **Game Design e Prototipagem**: Conceitos e Aplicações ao Longo do Processo Projetual. IX SBGames - Florianópolis - SC, 2010.

SCIASCIO, Fernando F. Di; OLIVEIRA, Fábio de M de; CARVALHO, Alan H. P de. **TDB**: Conceito, elementos e possíveis usos como uma estrutura de análise de jogos. SBGAMES. Belo Horizonte. v.7, nov. 2008. Disponível em <

http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Short2.pdf>
Acessado em 21 de jun. 2021

ROGERS, D. **Transformação Digital**: repensando o seu negócio para a era digital. Tradução: Afonso Celso da Cunha Serra. São Paulo: Autêntica Business, 2017.

Ir para questão